

ÉDITION
LIMITÉE



heval
àsque




à pos



KONGGG!

Sylvain Charbonneau et Pishier



Digitized by the Internet Archive
in 2023

<https://archive.org/details/youcantbetit0000thom>

KONGGG!



Une histoire écrite par
Sylvain Charbonneau
et illustrée par
Pishier

Pour Anaïs qui aime les petites histoires et la grande Histoire
Sylvain

ÉCOLE GUY DRUMMOND

1475 RUE LAJOIE
OUTREMONT, QUÉ.

270-4866

cheval
masque

Ce texte a été publié la première fois dans le magazine *Les explorateurs* en mai 2010.

Ce livre ne peut être vendu.

Édition limitée

Direction : Andrée-Anne Gratton

Révision : Sophie Sainte-Marie

Graphisme : Janou-Ève LeGuerrier

© Bayard Canada Livres inc. 2013



Bayard Canada Livres

4475, rue Frontenac, Montréal (Québec) H2H 2S2

Téléphone : 514 844-2111 ou 1 866 844-2111

edition@bayardcanada.com

bayardlivres.ca

Imprimé au Canada

ÉCOLE GUY DRUMMOND
1175 RUE LAJOIE
OUTREMONT, QUE.
H3T 1A6

JOUER OU SE DISPUTER



Mic et Zim sont les deux meilleurs amis du monde. Malheureusement, ils se disputent chaque fois qu'ils jouent à Konggg.



- Patate pourrie!
- Caca d'ouistiti!
- Vomi moisi!
- T'es plus mon **ami**!

Pour jouer à **Konggg**, il faut frapper une pierre avec une massue afin qu'elle atteigne un poteau planté dans le sol. Quand la pierre heurte le poteau, ça fait **Konggg** ! Le joueur marque un point. C'est simple, mais...



... Mais le jeu se complique selon ce que les joueurs décident avant le match. Ils peuvent toucher la pierre avec la main ou pas. Ils peuvent frapper la pierre chacun leur tour, ou plusieurs fois de suite. La pierre doit être immobile ou, au contraire, en mouvement avant qu'on la frappe...





En fait, les règles sont si nombreuses qu'il y a 219 façons différentes de jouer à Konggg! C'est à rendre fou!

Le **conflit** entre Mic et Zim survient toujours quand les deux **amis** oublient les **règlements** du match en cours. Ils se traitent alors de **tricheurs** et ils ameutent* toute la tribu.



* Avertissent.

Chapitre 2

LES PARENTS AUSSI



Moko, le père de Mic, et Zimoune, la maman de Zim, interviennent souvent pour réconcilier leurs fils.

Les deux parents se connaissent bien. Ils font souvent du troc, des échanges. Par exemple, Moko donne à Zimoune un panier de **figues** contre une outre* de **fromage**.



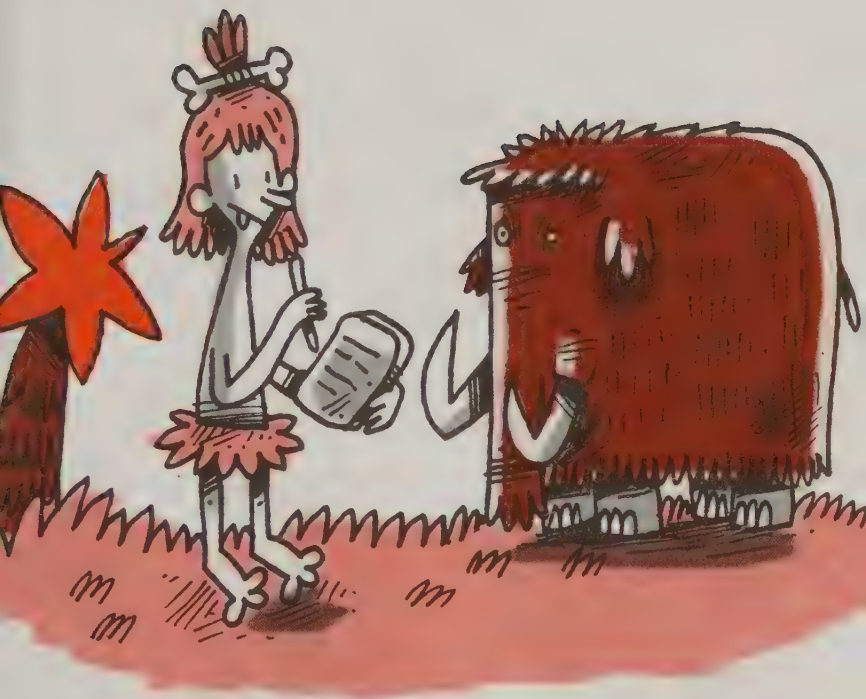
* Sac de cuir.



Le système de troc exige une bonne mémoire. Parfois, Moko veut du **fromage**, mais ses **figues** ne sont pas mûres. Alors il promet à Zimoune de lui donner un panier de **figues** la semaine suivante.

Une semaine passe et personne ne se souvient si Moko a remis ou non les **figues**. Moko pense que oui, Zimoune pense que non et elle traite Moko de **tricheur** !





Il serait plus simple d'écrire si les
figues ont été remises... Mais c'est
impossible ! Cette histoire se passe
pendant la préhistoire, une époque
où l'écriture n'existe pas encore.

C'est donc une époque où il n'y a ni devoirs ni leçons... mais beaucoup de **disputes** !



NÈVE S'EN MÊLE



Un jour, Zim annonce à son ami :
— J'ai trouvé une façon de jouer
sans se quereller !
— Impossible ! dit Mic.

Zim explique :

— Ta sœur Nève va retenir les
règlements.

— Hein ? !

— Nève ne jouera pas. Tout ce
qu'elle devra faire, c'est se souvenir
des règlements.

Mic n'est pas d'accord.

— Non ! Ma petite sœur va créer
d'autres complications.





Zim n'écoute pas Mic. Il invite Nève à jouer à **Konggg**. Nève accepte avec joie. Elle rêve depuis toujours de frapper la pierre avec la massue ! Zim lui explique qu'elle doit seulement retenir les **règlements**.

Frustrée, Nève s'assoit par terre
et elle boude...

— Ça y est ! Les complications
commencent ! dit Mic.





Mic et Zim déterminent les règle-
ments, puis ils se mettent à jouer.
Au bout d'un moment, quand un
des deux compte un but avec la
main, l'autre lui dit qu'il triche.



Cette fois-ci, pas de **dispute** ! Ils demandent à Nève ce qui avait été décidé. Pour toute réponse, la petite fille montre des marques sur le sol. Les gars ne comprennent pas.

Nève leur explique que les marques servent à se souvenir des **règlements**. Elle a **dessiné** une main, puis **tracé** un **X** pour indiquer qu'ils ne peuvent pas toucher la pierre avec la main... D'autres marques rappellent les autres **règlements**.



Elle a aussi dessiné une **figue** pour
représenter Mic et elle a **tracé** un
trait pour chaque point
qu'il a marqué.



Pour Zim, elle a dessiné une outre
et elle a aussi noté
ses points.



La marque est de neuf à six en
faveur de Zim.

Les deux garçons trouvent Nève géniale ! Elle vient d'inventer... une « chose très utile » !

— Ta sœur nous a aidés sans créer de complications, remarque Zim.

— Oui... admet Mic sans trop y croire.



Chapitre 4

MIC AVAIT RAISON



Zim et Mic passent maintenant plus de temps à jouer qu'à se chicaner. Ils deviennent les meilleurs joueurs de Konggg de toutes les tribus de la vallée !

Les parents adoptent aussi l'invention de Nève. Ils **écrivent** sur des tablettes de glaise combien de **figues** et d'outres de **fromage** l'un doit à l'autre.





Ils cessent ainsi de se traiter de
tricheurs... Et ils peuvent s'amuser
avec Nève, Mic et Zim.

Avec le temps, la tribu crée d'autres **symboles** pour représenter les personnes, les animaux, les végétaux, les rivières, les montagnes, les astres et toutes les choses visibles et invisibles.





Une nuit de pleine lune, Nève fait parvenir à Zim une tablette de glaise couverte de **symboles**.



On pourrait traduire ces **symboles** ainsi:

« Nève aime Zim ! »

Zim décode le message. Son
ami Mic avait raison: Nève a créé
d'autres complications... bien pires
que toutes les **règles** du **Konggg**!

FIN



Voici les livres Au PAS de la collection :

☐ **Casse-toi la tête, Élisabeth!**
de Sonia Sarfati et Fil et Julie

☒ **Konggg!**
de Sylvain Charbonneau et Pishier

☐ **La bataille au sommet**

☐ **La bataille d'oreillers**

☐ **La grande bataille**
de Katia Canciani et Julie Deschênes

☐ **La famille Machin-Chouette à la maison**

☐ **La famille Machin-Chouette en forêt**

☐ **La famille Machin-Chouette en ville**
de Paule Brière et Rémy Simard

☐ **La soupe de grand-papa**

☐ **La télévision de grand-papa**

☐ **Le livre de grand-papa**

☐ **Un quêteux chez grand-papa**
de Francine Labrie et Marc Mongeau

☐ **Le chat de madame Sonia**
de Marie Christine Hendrickx et Louise Catherine Bergeron

☐ **Le monstre de Chamboule Ville**
de Louise Tidd et Philippe Germain

☐ **Le père Noël d'Outremont, Qué.**
d'Andrée-Anne Gratto et Benoît Laverdière

☐ **Le roi Gédéon**
de Pierrette Dubé et Raymond Leb

☐ **Ma grand-mère Gaby — Ma petite-fille Flavie**

☐ **Mon frère Théo — Ma sœur Flavie**

☐ **Mon prof Marcel — Mon élève Théo**
de France Lorrain et André Rivest

☐ **Mange ta soupe, Marlou!**
de Marie Christine Hendrickx et Julie Cossette

☐ **Marie-Ève, chasseuse de rêves**
de Sonia Sarfati et Lou Victor Ka

☐ **Où est Tat Tsang?**
de Nathalie Ferraris et Jean Morin

☐ **Plus vite, Bruno!**
de Robert Soulières et Benoît Laverdière

☐ **Qui a volé le bâton de hockey**
de Sharon Jennings et Jean Morin

☐ **Un crapaud sur la tête**
de Stéphanie Déziel et Geneviève Després

☐ **Une histoire de pêche loooooooooongue comme ça**
de Robert Soulières et Paul Roux

Lesquels as-tu lus? ☒



KONGGG!

Mic et Zim aiment jouer à Konggg.
Un bâton, une pierre et... beaucoup de
règlements! Les deux amis se disputent
souvent. Comment retenir toutes
ces règles? La sœur de Mic va leur
proposer un moyen... révolutionnaire!

